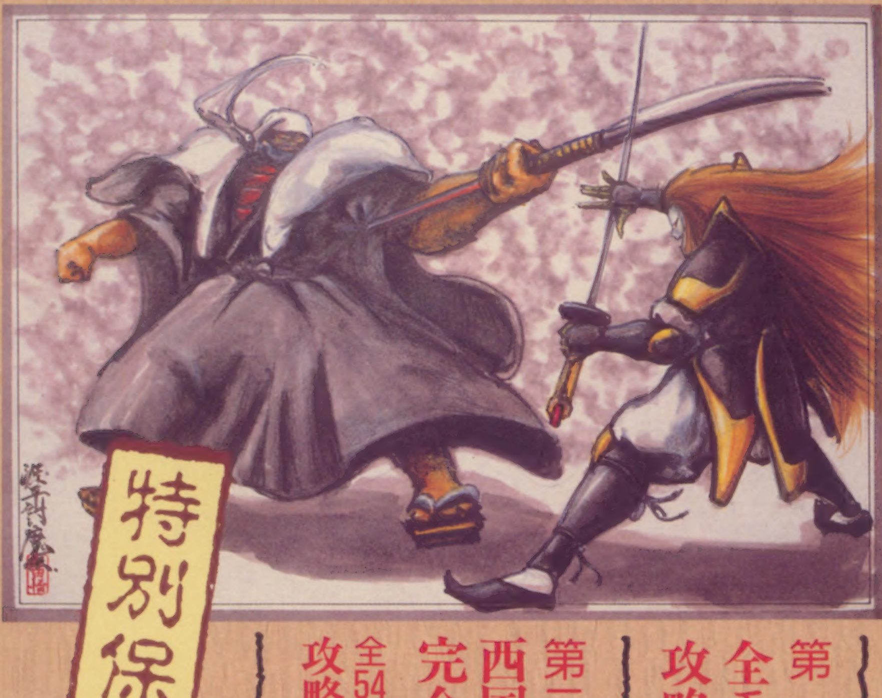
これは便利!

モンスターと各国の
完全攻略データ

源平討魔伝

妖獣大図鑑+諸国絵図



特別保存版

第一部
全モンスター
攻略データ

第二部
西国12カ国
完全マップ
全54カ国
攻略データ付

昭和63年10月7日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）　第4巻第18号（通巻65号）

源平討魔伝諸国之図

ゲームの舞台はボードの52ヵ国＋京都・鎌倉。壇ノ浦から鎌倉までの道は遠いのだ。今回、詳しいマップを紹介した国は赤字で示した12ヵ国。それぞれの国名のあとには掲載ページ数を示してあるぞ。これを参考に十分戦略を練ろう！



1 長門	P17	10 伯耆	P26	19 但馬	P29	28 京都	P30	37 志摩	P30	46 信濃	P31
2 周防	P18	11 備中	P27	20 播磨	〃	29 河内	〃	38 能登	〃	47 遠江	〃
3 豊前	P19	12 阿波	P28	21 摂津	〃	30 大和	〃	39 加賀	P31	48 上野	〃
4 豊後	P20	13 出雲	P29	22 和泉	〃	31 若狭	〃	40 飛騨	〃	49 武蔵	〃
5 石見	P21	14 讃岐	〃	23 紀伊	P30	32 近江	〃	41 尾張	〃	50 甲斐	〃
6 安芸	P22	15 因幡	〃	24 隠岐	〃	33 伊賀	〃	42 三河	〃	51 駿河	〃
7 伊予	P23	16 美作	〃	25 丹後	〃	34 越前	〃	43 佐渡	〃	52 伊豆	〃
8 土佐	P24	17 備前	〃	26 丹波	〃	35 美濃	〃	44 越中	〃	53 相模	〃
9 備後	P25	18 淡路	〃	27 山城	〃	36 伊勢	〃	45 越後	〃	54 鎌倉	〃

これは便利！

モンスターと各国の
完全攻略データ

源平討魔伝

妖獣大図鑑＋諸国絵図



特別保存版

第一部
全モンスター
攻略データ

第二部
西国12カ国
完全マップ
全54カ国
攻略データ付

第一部 全モンスター攻略データ

このゲームでは、複数プレイでは主人公の景清だけでなく、悪役となって魔物を操ることも必要。ということは、魔物のデータを知ることは、他のゲーム以上に重要であるわけだ。そこで、このデータ集がバッチリお役に立ってくれるぞ！

ここでは、個々の魔物のステータスのほか、所属するグループなども示してあるので、魔物側を担当するときにはとりわけ重宝だ。

さらに、それぞれの魔物はアイウエオ順に並べてあるので、調べるのに便利！

魔物のすべてを網羅してキミにお届けするぞ。

●データの見方



モンスターのステータス

命	生命力表示で99が最高。0になるともちろんオシマイだ
強さ	1回の攻撃で与えるダメージ。数値が大きいほどすごい
防御	景清の攻撃を防ぐ力。数値が大きいほどダメージが低い
速さ	数値が高いほど先制攻撃や景清の攻撃をかわす確率高い
徳	景清に倒されたときに、景清に奪われる徳の量
銭	景清に倒されたときに、景清に奪われる銭の量

4種のモンスターグループ

猛獣・魔獣系	一部を除いては全般的に一番弱い魔物グループ。ほとんどの国で数多く登場する
妖怪・悪霊系	猛獣・魔獣系に次いで数多く登場。全般的にみて、猛獣・魔獣系よりやや強い魔物が多い
神獣・邪神系	このグループのほとんどが、そうとう強い魔物。鎌倉に近づくにつれ数多く出現する
親王系	このグループの魔物は、いわば魔物界の小ボス。どの魔物もひじょうに手強く、苦労させられる

全モンスターリスト（数字は掲載ページ数）

特殊攻撃効果一覧

火炎	火炎を吐いて、景清にダメージを与える
稲妻	稲妻を呼び起こし、景清にダメージを与える
雪嵐	吹雪を巻き起こし、景清にダメージを与える
毒きのこ	毒きのこを投げ付け、景清にダメージを与える
毒の粉	毒の鱗粉を撒き散らし、景清にダメージを与える
毒液	毒液を吐いて、景清にダメージを与える
石に化ける	石に化け、注意を外らし、防御力を半分にする
死んだふりをする	景清を油断させて、防御力を半分にしてしまう
琵琶を打つ	不思議な音色で魅了して、防御力を半分にする
猫なで声	景清をとろんとさせて、防御力を半分にする
尻尾を振る	愛敬をふりまき油断させて、防御力を半分にする
催眠	景清を1~3ターン眠らせ、連続攻撃ができる
痺れ針	景清が1~3ターン痺れ、剣、防御力が半分に
復活玉	戦闘中に傷ついた命を回復することができる
風袋	景清を隣国のいずれかに吹き飛ばしてしまう
あかんべーをする	なにがおこるか定かではない……
詫びを入れる	景清に銭、徳を与えず逃げたいときに使う

赤河童（あかかっぱ）

命	60
強さ	68
防御	52
速さ	7
徳	19
銭	15



火炎

火炎による攻撃ができる。河童族の中では、もっとも強いモンスターといえる。

青河童（あおかっぱ）

命	60
強さ	54
防御	49
速さ	7
徳	16
銭	14



雪嵐

河童族の一員。雪嵐による攻撃ができるので、あなどれない存在だ。

岩猿（いわざる）

命	70
強さ	70
防御	80
速さ	9
徳	19
銭	23



なし

猿族の一員。特殊攻撃はないが、力まかせの攻撃は、なかなかスゴイのだ。

赤虎（あかとら）

命	52
強さ	53
防御	49
速さ	7
徳	14
銭	20



催眠
猫なで声
尻尾振り

虎族の一員。3種類もの特殊攻撃ができる。とくに催眠は要注意の攻撃だ。

大蛙（おおがえる）

命	32
強さ	35
防御	30
速さ	2
徳	10
銭	6



あかんべー
毒液
詫び入れ

はっきりいってザコキャラだが、毒液攻撃だけは、なかなかの効き目だ。

牛鬼（うしおに）

命	80
強さ	68
防御	60
速さ	4
徳	23
銭	24



なし

見た目に強そうだが、実際も強い。特殊攻撃はなくとも、強いやつは強いのだ。

●モンスターデータ

大猿（おおざる）



命	65
強さ	38
防御	27
速さ	6
徳	12
銭	8

なし

生命力はそこそこあるが、特殊攻撃がなく、強さもない。しょせん、大きな猿。

狼（おおかみ）



命	40
強さ	39
防御	32
速さ	10
徳	10
銭	11

痺れ針
尻尾振り

狼族の中ではもっとも弱い。とりあえず痺れ針での攻撃は注意しよう。

大むかで（おおむかで）



命	40
強さ	58
防御	46
速さ	8
徳	20
銭	30

毒液
尻尾振り

大きなむかで。特殊攻撃もありなかなか強いが、生命力はあまりなくすぐ死ぬ

大とんび（おおとんび）



命	58
強さ	54
防御	42
速さ	7
徳	18
銭	20

なし

大きなとんび。特殊攻撃はないが、なかなか強いので、気を付けていこう。

鬼姫（おにひめ）



命	45
強さ	53
防御	43
速さ	11
徳	18
銭	40

催眠
痺れ針
猫なで声

京都にのみ生息する。あまり強くない。姫とつくわりには、顔が不自由なヤツ。

大鷲（おおわし）



命	60
強さ	66
防御	49
速さ	8
徳	21
銭	21

風袋
痺れ針

全体の真ん中ぐらいの強さを持った魔物。特殊攻撃もできる。さすが大きな鷲。

斧骸骨（おのがいこつ）

48	命
71	強さ
44	防御
9	速さ
18	徳
24	銭





なし

斧を持ってるだけになかなか強いが、特殊攻撃のような芸がないのは悲しい。

鬼むかで（おにむかで）

50	命
78	強さ
82	防御
9	速さ
30	徳
39	銭





火炎
毒液

むかで族の中ではもっとも強い。生命力はあまりなく、そのへんが弱点だ。

骸骨武者（がいこつむしゃ）

45	命
50	強さ
35	防御
6	速さ
13	徳
20	銭





稲妻
痺れ針

稲妻で攻撃できるところはスゴイぜ!! でも、生命力が少なくてナカすぜ!!

大蛇（おろち）

40	命
38	強さ
32	防御
8	速さ
10	徳
15	銭





火炎
尻尾振り

質より量で勝負のキャラだ!! 特殊攻撃が使えるのは、ザコにしてはぜいたく。

餓鬼（がき）

34	命
40	強さ
30	防御
6	速さ
10	徳
8	銭





なし

弱いキャラのうえに、徳も銭も少ししかない悲しい魔物。殺すのも面倒になる。

火炎骸骨（かえんがいこつ）

40	命
67	強さ
50	防御
10	速さ
23	徳
30	銭





火炎

火炎骸骨と名が付くだけに火炎による攻撃をしてくる。しかし生命力は弱い。

河童(かっぱ)



命	53
強さ	45
防御	35
速さ	7
徳	13
銭	12

なし

河童の中ではもっとも弱い一般的な河童で、特殊攻撃のような芸は持たない。

火牛(かぎゅう)



命	70
強さ	72
防御	48
速さ	6
徳	22
銭	21

火炎
尻尾振り

火牛だけに火による攻撃をすることができる。なかなか強いが、防御力が甘い。

烏天狗(からすてんぐ)



命	85
強さ	51
防御	40
速さ	11
徳	23
銭	25

風袋
復活
石に化ける

生命力がそこそこあるうえ、3つの特殊攻撃がそれぞれ強力なものばかりだ。

壁男(かべおとこ)



命	35
強さ	62
防御	80
速さ	4
徳	18
銭	12

なし

さすが壁!! 防御力がスゴイ。しかし命が少ないので他とたいして変わらない。

巨大蛾(きょだいが)



命	50
強さ	44
防御	26
速さ	4
徳	19
銭	25

毒の粉
痺れ針

蛾が巨大化しただけなどとあなどってはいけない。特殊攻撃は要注意なのだ。

九尾ノ狐(きゅうびのきつね)



命	99
強さ	72
防御	45
速さ	16
徳	30
銭	30

催眠
復活
尻尾振り

なかなかかわいい魔物だが、実際戦ってみると、強くてムカついてくるぜ!!

銀ノ竜（ぎんノりゅう）



命	80
強さ	81
防御	68
速さ	8
徳	11
銭	99

火炎
尻尾振り

金ノ竜よりやや弱めで、復活が使えない。しかし強敵であることは変わらない。



金ノ竜（きんノりゅう）



命	88
強さ	89
防御	70
速さ	11
徳	12
銭	99

火炎
尻尾振り
復活

竜族の一員。かなり強いうえに特殊攻撃の復活が使えるので面倒なやつだ。



苔猿（こけざる）



命	70
強さ	46
防御	48
速さ	8
徳	16
銭	18

なし

猿族の一員。大猿に苔が生えたようなヤツで、大猿よりはちと強いのだ。



氷牛（こおりうし）



命	50
強さ	78
防御	82
速さ	9
徳	30
銭	39

雪嵐

氷牛の名のとおり冷たいヤツで、雪嵐を使って攻撃することができる。



魂虎（こんとら）



命	32
強さ	80
防御	67
速さ	16
徳	99
銭	9

火炎
雪嵐
稲妻

命が少ないうえ、徳をたくさん持っているという、景清にはホクホクの魔物だ。



魂喰眼（こんじきがん）



命	30
強さ	48
防御	50
速さ	3
徳	10
銭	8

催眠
痺れ針

見た目は恐くて強そうだが、はっきりいって見た目ほど強いヤツではない。



死人蛾（しびとが）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
50	63	49	6	26	27

毒の粉（どくのこな）
痺れ針（しびればり）

死人蛾と呼ばれるわりにはそれほどしびとくないが特殊攻撃には気を付けよう。



地獄鬼（じごくおに）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
60	60	49	3	20	19

痺れ針（しびればり）
詫び入れ（わびいれ）

名前が強そうだが確かにそこそこに強い。しかし鬼のくせに詫び入れはやめて。



土喰虫（つちくいむし）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
56	68	60	6	23	20

なし

気持ちの悪いヤツだが特殊攻撃もないし、さほど強くない。ソコソコのヤツ。



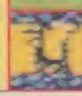
灼熱竜（しゃくねつりゅう）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
92	91	70	11	37	30

火炎（かえん）
尻尾振り（しっぽふり）

竜族の中でも、もっとも命の量が多く、攻撃力もある。気の抜けない魔物だ。



鉄魔神（てつのまじん）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
40	60	68	7	22	30

なし

防御力の強い魔神族の一員で、防御力は高いが、特殊攻撃はない。



角蛇（つのへび）



命	強さ	防御	速さ	徳	銭
44	46	54	10	18	20

火炎（かえん）
尻尾振り（しっぽふり）
死に真似（しにまね）

しょせんザコ魔物だが特殊攻撃が3つも使えるので、ちょっと注意のいる魔物。



毒蛙（どくがえる）



命	46
強さ	42
防御	46
速さ	3
徳	17
銭	9

毒液
あかんべー
死に真似

生命力もなく、それほど強い敵でもないが、特殊攻撃の毒液は効き目大だ。

銅魔神（どうまじん）



命	40
強さ	70
防御	76
速さ	7
徳	26
銭	40

火炎
毒の粉

魔神族の中でも最強で、特殊攻撃もあり、もちろん防御力もスゴイのだ。

泥男（どろおとこ）



命	35
強さ	51
防御	40
速さ	4
徳	13
銭	7

なし

生命力が少なく徳や銭も少ないが、攻撃力はあるという、中途半端なキャラだ。

毒むかで（どくむかで）



命	50
強さ	78
防御	64
速さ	9
徳	26
銭	35

毒液
尻尾振り

見た目は弱そうだが、かなり強い。さらに特殊攻撃も持っている。みくびるな。

猫又（ねこまた）



命	99
強さ	58
防御	42
速さ	13
徳	25
銭	30

火炎
催眠
猫なで声

猫のくせに、なかなか強い。特殊攻撃も、火炎、催眠、猫なで声と多彩だ。

ぬっぺら坊（ぬっぺらぼう）



命	38
強さ	40
防御	44
速さ	6
徳	19
銭	20

なし

のっぺら坊じゃなくてぬっぺら坊だ。特殊攻撃もなく、さほど強くない魔物。

●モンスターデータ

灰色狼（はいいろおおかみ）



命	60
強さ	49
防御	49
速さ	12
徳	14
銭	20

特殊攻撃：痺れ針、尻尾振り

狼をひと回り強くしたようなヤツだ。特殊攻撃もあるので、なかなか強いぞ。

呪骸骨（のろいがいこつ）

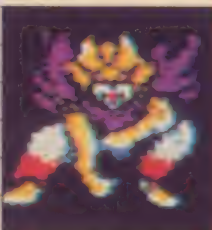


命	60
強さ	70
防御	53
速さ	10
徳	19
銭	20

特殊攻撃：痺れ針、催眠

催眠と痺れ針の特殊攻撃を持っているが、いったいどこに針を隠しているのか。

化猫（ばけねこ）

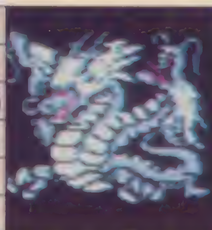


命	99
強さ	50
防御	30
速さ	11
徳	19
銭	20

特殊攻撃：催眠、復活、猫なで声

防御力は弱いが、生命力はすごい。特殊攻撃に復活もあるのでさらにしつこい。

白熱竜（はくねつりゅう）



命	94
強さ	95
防御	76
速さ	12
徳	43
銭	33

特殊攻撃：火炎、尻尾振り、催眠

強い竜族の中でももっとも高い攻撃力を持ったヤツ。特殊攻撃も充実の強敵だ。

白骨天狗（はっこつてんぐ）



命	85
強さ	75
防御	68
速さ	16
徳	31
銭	40

特殊攻撃：毒きのこ、痺れ針、風袋

生命力もあり、攻撃力もあり、多彩な特殊攻撃も持っている強力な魔物だ。

白金ノ蛇（はっきんのへび）



命	62
強さ	84
防御	59
速さ	11
徳	24
銭	32

特殊攻撃：火炎、尻尾振り、催眠

3つの特殊攻撃を持っているほか、攻撃力もなかなかあるので、手強いのだ。

人喰い鳥



命	62
強さ	84
防御	59
速さ	11
徳	24
銭	32

なし

特殊攻撃こそないが、なかなかの攻撃力と生命力を持っている恐ろしい鳥。

人喰い虎



命	40
強さ	43
防御	34
速さ	5
徳	13
銭	11

なし

虎族の中で最も弱いヤツ。特殊攻撃もないので、それほど恐くはないぞ。

百尺



命	43
強さ	43
防御	40
速さ	4
徳	20
銭	15

なし

あちこちの国に棲息している魔物。はっきりいって弱いザコ中のザコキャラ。

一ツ目男



命	68
強さ	68
防御	60
速さ	9
徳	19
銭	23

稲妻
催眠

稲妻と催眠の特殊攻撃ができるほかなかなかの生命力や強さを持っている。

琵琶法師



命	99
強さ	60
防御	90
速さ	?
徳	50
銭	1

琵琶を打つ
催眠

はっきりいってツヨイ!! 景清のレベルが低いと、ほとんど勝ち目がない。

飛竜



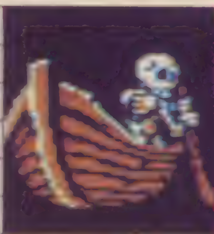
命	80
強さ	62
防御	54
速さ	6
徳	27
銭	25

火炎
尻尾振り

竜族の中では弱いほうだが、全体的にみれば強力な魔物の部類に入る。

●モンスターデータ

舟骸骨



命	99
強さ	42
防御	36
速さ	1
徳	3
銭	5

特殊攻撃：なし

命の量はかなりあるが特殊攻撃はなく、強くもない。しょせんは骨だけの骸骨だ。

風神



命	86
強さ	76
防御	52
速さ	13
徳	39
銭	30

特殊攻撃：風袋

その名のごとく、風を操る。特殊攻撃の風袋で景清を傷つける、恐ろしい魔物。

蛇変化



命	48
強さ	62
防御	68
速さ	12
徳	23
銭	23

特殊攻撃：火炎、尻尾振り、死に真似

命の量は少ないが、そのほかはそれなりで、特殊攻撃は3つもあり充実している。

蛇女



命	99
強さ	72
防御	45
速さ	16
徳	30
銭	30

特殊攻撃：火炎、尻尾振り

蛇の姿をした女。不気味な容姿のうえ、なかなか手強く、腹の立つ相手だ。

魔神



命	40
強さ	50
防御	60
速さ	7
徳	19
銭	15

特殊攻撃：なし

魔神族の中ではもっとも弱く、特殊攻撃もない。が、なめていると痛い目に。

弁慶



命	96
強さ	83
防御	60
速さ	13
徳	49
銭	35

特殊攻撃：なし

特殊攻撃こそないが、最強の魔物。魔物側にすれば切り札と呼ぶにふさわしい。

槍骸骨（やりがいこつ）



命	30
強さ	46
防御	33
速さ	4
徳	13
銭	20

なし

特殊攻撃もないし強くもない。魔物側をやる人にはヤリガイのない魔物か!?

三首竜（みつくびりゅう）



命	92
強さ	78
防御	54
速さ	10
徳	33
銭	27

火炎
尻尾振り

防御力は少々弱いが、竜族の一員であるうえは強敵であることに変わりない。

義経（よしつね）



命	65
強さ	85
防御	60
速さ	14
徳	49
銭	48

縛り針
催眠
復活

ただでさえ強いのに、特殊攻撃の中に復活があるので、ひじょうに手強いのだ。

雪狼（ゆきおおかみ）



命	60
強さ	66
防御	49
速さ	8
徳	21
銭	21

雪嵐
尻尾振り

狼族の中では最強で、雪嵐などの特殊攻撃も持っている。なかなか強いぞ。

雷神（らいじん）



命	86
強さ	78
防御	54
速さ	13
徳	39
銭	30

稲妻

その名のごとく雷を操り、稲妻による特殊攻撃を得意とする。手強いヤツだ。

鎧骸骨（よろいがいこつ）



命	63
強さ	84
防御	78
速さ	13
徳	32
銭	30

稲妻
催眠

稲妻と催眠の特殊攻撃ができ、骸骨族の中では最強の魔物といえよう。

●モンスターデータ

コイツらは何者!?

データ不明のモンスター

これまでに紹介したほかにも、源平討魔伝の舞台となる国々には数種類の魔物が棲息しているぞ。味方であるはずの"あんだばばあ"が敵として登場するが、はたしてその正体は……!? そして、最後に待ちうける頼朝の正体は……!!

あんだばばあ



●デモ画面では、景清に親切に、三種の神器の話などをしてくれたあんだばばあだが―

謎の狸族

ふるだぬき



●さほど怖そうな敵には見えないのだが

みどりのたぬき



●思わず熱湯をかけたくなる名前!?

つばさだぬき



●ふるだぬきに、翼がはえたようだ

はねあくま



●この中ではもっとも強そうに見えるが

城で待ちうける城主たち



●支配されていないときは青の城主

未支配地の領主は青色、被支配地は黄色。さらに別の者に支配された土地の領主は赤色。この順にどんどん強くなっていく。



●支配されていると黄色の城主



●2回以上支配されると赤城主、ツヨイ

そして…

頼朝の正体は?

第二部 西国12カ国完全マップ

全54カ国攻略データ付

　このゲームでは、ただひたすら鎌倉をめざして頼朝を討つだけでなく、どれだけ多くの国を支配できるかもポイントになっている。
　そのためには、それぞれの国についての情報を知り、適切な戦略を練っていくことが必要になってくるのだ。
　ここでは、初期の12カ国についてマップを中心に詳しく紹介した。城やその他のポイントとなる場所の位置を十分に把握しておこう。
　また、その他の国のデータも紹介しているので、戦略におおいに役立つぞ！

マップ上のポイント



1 道標

城のある方向を示す。後のほうの国になるほど迷路は複雑になるので、これを見失わないように。また示す方向はおおまかなものであることに注意。



2 城

その国を治めている城主のいる城。ここで、城主を倒すと、(たまには銭で譲ってくれることもある) その国を手に入れられる各国での最終目的地。



3 鳥居

魔物を倒して得た徳で、剣力・妖力・防御力・機敏さのレベルを高めてくれる場所。ここで、きちんとレベルを上げていかないと、後で困ることになる。



4 門

城主を倒さなくても、ここから出ると他国に行ける。しかし、城主を倒さない限り国を支配することはできないのだから、よく考えて出入りしよう。



5 地蔵

魔物を倒して得た銭で、命を回復できるところ。傷ついて命が残り少ないときや城主との決戦の前には、必ず寄っておきたい場所だ。



6 つづら

呪文を使えるようになる呪文の素(1P)や呪文カード(2～4P)が手に入る。余裕があれば立ち寄って、使える呪文の数を増やしておきたい。

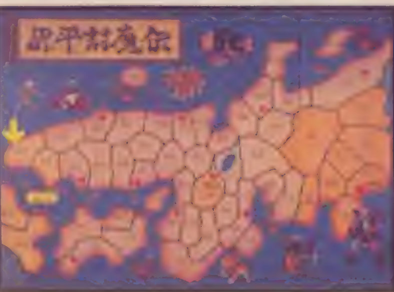


7 大鳥居

銭を払うことにより、他の大鳥居のある場所へ移動できる。死んで、スタート地点に戻されてしまったときなどには、たいへん役に立つ場所なのだ。

❶長門

●諸国データ



スタート国のひとつ。迷路というほどのものでもなく、地蔵が要所に置かれているので、簡単にクリアできるだろう。ただし鳥居は1カ所しかないので、忘れず立ち寄ってレベルを上げよう。

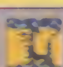
❶長門

年貢 6



とくに強い敵は出てこない。腕だめしにガンガン倒していって、レベルを上げよう。

棲息する魔物

		
猛獣・魔獣系 (7)	妖怪・悪霊系 (3)	神獣・邪神系 (2)



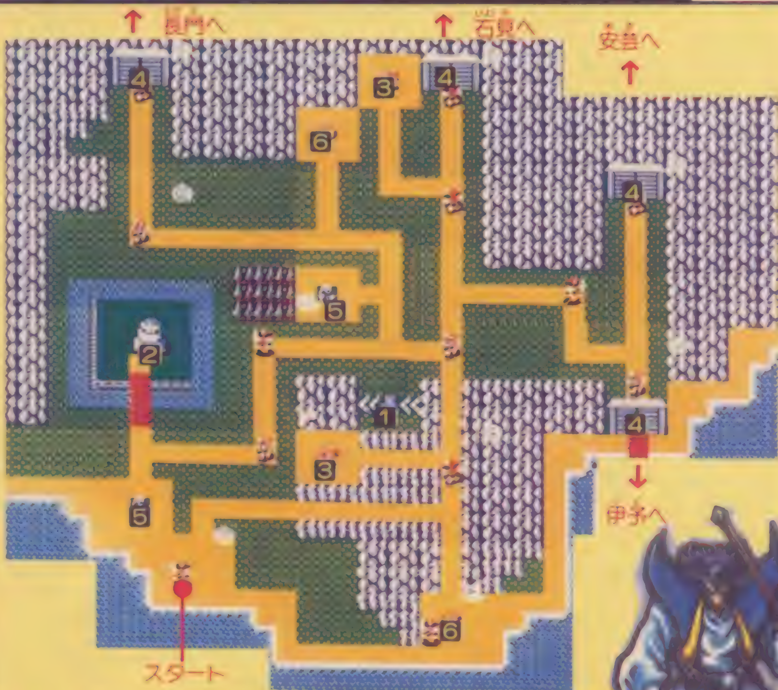
※モンスター名の下の数字は、出現する系列モンスターの総数

②周防

便利なことに、城の目の前に地蔵があるので、魔物との戦闘で疲れた体をいやしてから思う存分城主に戦いを挑むことができる。思いきり魔物と戦い、德や銭を手に入れることができるぞ。

年貢 6







棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (7)	妖怪・悪霊系 (3)	神獣・邪神系 (2)
	槍骸骨	

長門と、魔物の種類と数とはほとんど変わらない。とにかくここいらでは、戦闘に慣れておこう。

⑥つづら　⑦大鳥居

❷周防・❸豊前

●諸国データ

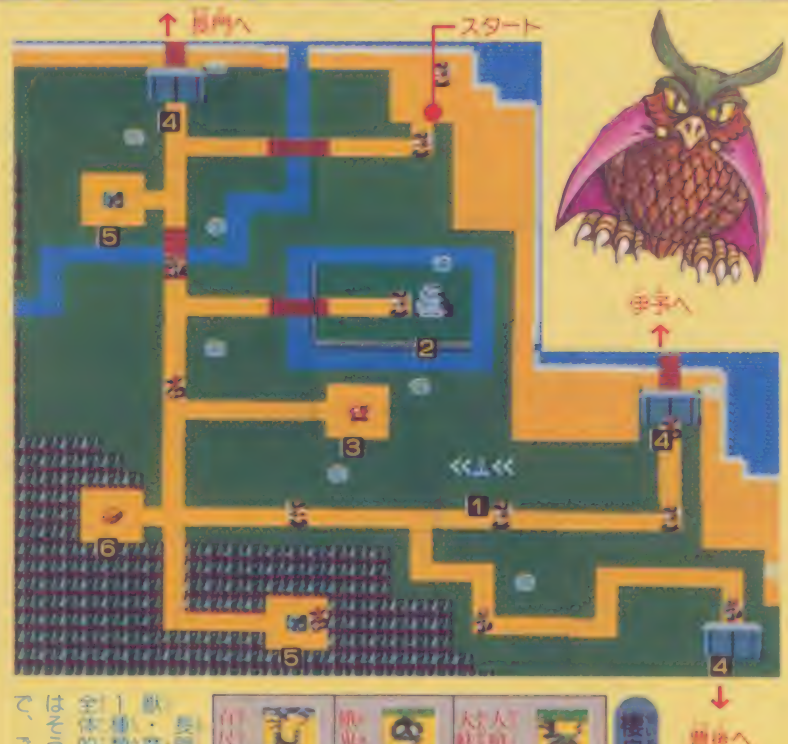


❸豊前

年貢	6

迷路がとくに複雑というわけでもないが、鳥居の位置を見過ごしやすいので気をつけよう。

また、城と地蔵との距離が比較的遠いので、城主と戦う前には必ず命を満タンにしておきたい。



棲息する魔物

- 猛獣・魔獣系（4）
- 妖怪・悪霊系（6）
- 神獣・邪神系（1）

長門・周防より猛獣・魔獣系の魔物が1種類多い。ただし全体的な魔物の戦力はそう変わらないので、ご安心を／

マップ記号　❶道標　❷城　❸鳥居　❹門　❺地蔵



4 豊後

年貢 5

とりあえずスタート地点から南下していけば城にぶち当たるという、安易な迷路。さらに、城の左の直線上につづら2つと地蔵があるという。攻略する側にとっては非常に都合がいい国だ。







棲息する魔物

猛獣・魔獣系	妖怪・悪霊系	神獣・邪神系
(6)	(4)	(2)

魔物の種類・数ともに豊前と同じ。とにかくスタート国となる長門・周防・豊前・豊後の4国では手頃な魔物しか出てこない。レベルを上げて、今後に備えることにしよう。

6 つづら　7 大鳥居

⑤石見

年貢 7



堀ノ浦周辺の4国に比べれば、かなり迷路っぽくなってきている。地蔵のある場所が、分散しているので、その位置を把握したうえで鳥居なり、つづらなりに立ち寄ろう。





このあたりから、徐々に手ごたえのある魔物が登場し始める。巨大蛇、骸骨武者、魔神は上級。

棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (6)	妖怪・悪霊系 (4)	神獣・邪神系 (2)
巨大蛇	骸骨武者	魔神

6 安芸（あき）



ここは中立国なので、支配はできない。門が大鳥居から他の国へ行ってもいいが、迷路が多少複雑なので、迷っている間に魔物に殺されてしまうようなことがないよう、マップを把握しておこう。

年貢 一



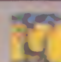
棲息する魔物



猛獣・魔獣系 (5)



妖怪・悪霊系 (4)



神獣・邪神系 (2)

・猛獣・魔獣系、神獣・邪神系の魔物は今までとあまり変わりはないが、妖怪・悪霊系の魔物は変わっている。

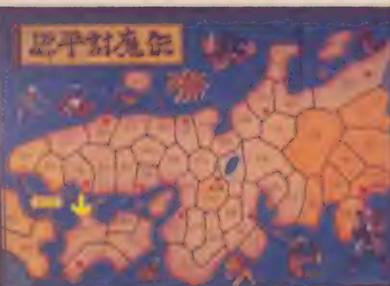
どちらもあなどることはできず、要注意だ。



6つづら　7大鳥居

❻安芸・❼伊予

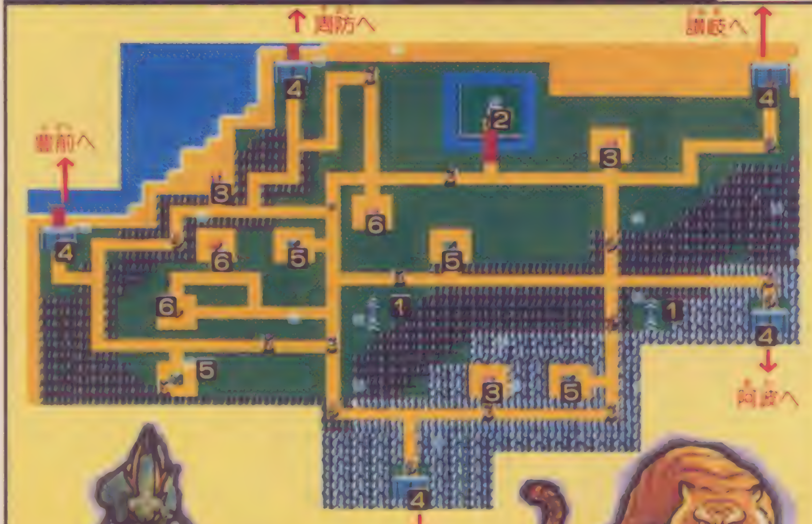
●諸国データ



❼伊予

年貢 6

この国にどの方向から入ってくるかによって、迷路の難しさが違う。東方の、讃岐あたりからだとあっさり城に出くわすが、豊前あたりからだと道に迷ってしまいかねないぞ。









このあたりになると、そうとう魔物が本格的になってくる。とくに特殊攻撃を使うキャラが増えるぞ。なかでも、ここで初登場の化猫には十分気を付けよう。麻痺するぞ！

棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (4)	妖怪・悪霊系 (5)	神獣・邪神系 (2)
		

マップ記号 1道標 2城 3鳥居 4門 5地蔵

8 土佐

年貢 一



"この国も中立国なので、支配することはできない。とりあえず、レベルを上げたり、呪文を増やすことに専念しよう。大鳥居から先の国にワープできるが、はじめは城へ行きひとつひとつ進もう。"





棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (5)	妖怪・悪霊系 (5)	神獣・邪神系 (2)

ここまで来ると、はじめのスタート4国と魔物の数は変わりなくとも、種類が数段アップしている。景清もレベルアップしていないと、ここらではかなりツライといえる。

❽土佐・❾備後

●諸国データ



かなり広いマップなので、たいへんそうに思えるが、実際にはひたすら南下していけば城はみつかる。ただ、城から地蔵までの距離がかなり離れているので、呪文の命の水が使えるようにしたい。

❾ 備後

年貢 6



棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (7)

妖怪・悪霊系 (3)

神獣・邪神系 (2)



親王系 (1)

ここに来て、ついに親王系の魔物が出現する。その名も[illegible]。ハッキリいって、今までの敵とは段違いの強さなのだ。今までの魔物と同じつもりでいると、すぐにやられる。



⑩ 伯耆

年貢 6

自分がどの方向から来たのかしっかり把握して進めば、それほど難しい迷路ではない。

とりあえず、右下の方角に2つ並んだつづらの場所へは、必ず立ち寄るようにしたい。



このあたりまで来ると、[illegible]ような[illegible]とんど姿を[illegible]か[illegible]はその[illegible]は十分に[illegible]なめてかかると、と[illegible]

棲息する魔物

猛獣・魔獣系 (7)

妖怪・悪霊系 (4)

神獣・邪神系 (2)

⑥つづら　⑦大鳥居

⑩伯耆・⑪備中

●諸国データ



この国あたりになると、マップはかなり迷路らしくなっている。しっかりと、城やその他のポイントの位置関係を把握しないと、ボロボロ死んでしまうことになるぞ。よ〜く考えて進もう。

⑪備中

年貢 8



棲息する魔物



猛獣・魔獣系（6）



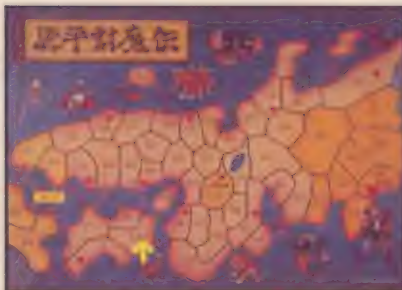
妖怪・悪霊系（3）



神獣・邪神系（3）

猛獣・魔獣系、神獣・邪神系は、今までと大差はないが、妖怪・悪霊系の種類が激減し1種類しかいない。この国の妖怪は特殊攻撃はないが、なかなか強いので気を付けよう。

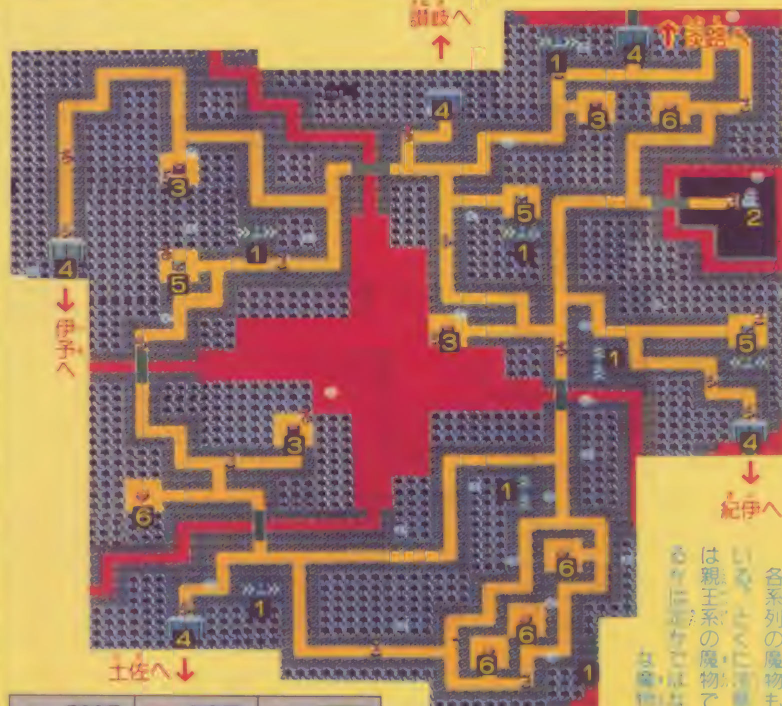
マップ記号　1道標　2城　3鳥居　4門　5地蔵



⑫ 阿波

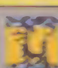
マップは広大で、はっきりいってメンドウくさい国といえる。ぐるぐる回っているうちタイムアップになりかねないので、マップをよく見てポイントを把握し、目標を決めてすばやく進もう。

年貢 7





親王系 (1)



神獣・邪神系 (3)



妖怪・悪霊系 (4)



猛獣・魔獣系 (4)

灰色狼

棲息する魔物

各系列の魔物もかなり強くなっているが、とくに[illegible]いたいのは親王系の魔物で、何が棲息しているか[illegible]ではない。[illegible]たしてどんな魔物がいるのだろうか。

マップ記号 1道標 2城 3鳥居 4門 5地蔵 6つづら 7大鳥居

その他42カ国の攻略データ

今まで紹介した12カ国は、しょせんは前半の比較的たやすい国々でしかない。鎌倉に近づけば近づくほど、奥深い迷路や強力な魔物が待ち受けるのだ。

そこで、ここに、これまで紹介した国々以外の40カ国と京都・鎌倉について、主に登場する魔物を国別に紹介してみた。第一部のモンスターデータと見合わせて景清の旅に役立ててほしい。

ちなみに、京都は山城の国の一部、鎌倉は相模の国の一部、他の年貢のない国は、大鳥居のある支配不可能な国だ。

	国名	年貢	猛獣・魔獣系		妖怪・悪霊系		神獣・邪神系		親王系	
⑬	出雲	—	巨大蛾 大猿 角蛇	5	餓鬼 骸骨武者	5	魔神 百尺	2	なし	0
⑭	讃岐	7	大とんび 大猿 角蛇	6	ぬっぺら坊 地獄鬼 青河童	4	魔神 大むかで	2	なし	0
⑮	因幡	8	大とんび 赤虎 灰色狼	7	化猫 地獄鬼 斧骸骨	3	魔神 風神 土喰虫	3	義経	1
⑯	美作	9	大とんび 灰色狼 毒蛙 角蛇	6	化猫 火炎骸骨 壁男	4	鉄魔神 土喰虫	3	なし	0
⑰	備前	—	大鷲 赤虎 灰色狼	5	舟骸骨 蛇女	5	飛竜 魔神 風神	2	義経	1
⑱	淡路	8	大とんび 狼 苔猿 毒蛙	6	槍骸骨 蛇女 斧骸骨	4	土喰虫	2	なし	0
⑲	但馬	—	赤虎 大蛇	5	舟骸骨 斧骸骨	3	大むかで	4	なし	0
⑳	播磨	8	大むかで 大とんび 毒蛙	5	ぬっぺら坊 蛇女 青河童	5	飛竜 土喰虫	2	弁慶	1
㉑	摂津	12	大とんび 苔猿 毒蛙	5	魂喰眼 地獄鬼 斧骸骨	5	飛竜 魔神	3	義経	1
㉒	和泉	—	灰色狼 大蛙	4	火炎骸骨 青河童	5	大むかで	2	?	1

	国名	年貢	猛獣・魔獣系		妖怪・悪霊系		神獣・邪神系		親王系	
㉓	紀伊	13	灰色狼　角蛇	5	化猫　壁男　青河童	6	飛竜　大むかで	2	なし	0
㉔	隠岐	10	巨大蛾　赤虎　白金ノ蛇	4	餓鬼　蛇女	3	鉄魔神　百尺	2	なし	0
㉕	丹後	10	苔猿　毒蛙　角蛇	5	地獄鬼	5	毒むかで	3	なし	0
㉖	丹波	12	赤虎　苔猿	4	ぬっぺら坊　火炎骸骨	3	鉄魔神　土喰虫	5	なし	0
㉗	山城	—	苔猿	3	骸骨武者　槍・呪・斧骸骨	7	なし	0	なし	0
㉘	京都	—	毒蛙	2	なし	0	なし	0	鬼姫	1
㉙	河内	11	大猿　大蛙	1	餓鬼　魂喰眼	3	鉄魔神	4	琵琶法師	1
㉚	大和	13	灰色狼　毒蛙	7	壁男　一ツ目男	2	飛竜　大むかで	4	?　義経	2
㉛	若狭	11	大とんび、灰色狼　苔猿	5	烏天狗　骸骨武者　地獄鬼	5	鉄魔神　毒むかで	5	なし	0
㉜	近江	15	人喰虎　赤虎	11	河童　青河童　赤河童	10	飛竜	2	なし	0
㉝	伊賀	13	死人蛾　蛇変化	6	斧骸骨　一ツ目男	3	鉄魔神　毒むかで	5	弁慶	1
㉞	越前	15	大鷲　蛇変化	3	骸骨武者　泥男　青河童	8	大むかで　土喰虫	7	なし	0
㉟	美濃	19	毒蛙	2	烏天狗　槍骸骨　化猫　一ツ目男　赤河童	14	鉄魔神	2	義経	1
㊱	伊勢	—	赤虎　灰色狼	10	斧骸骨　槍骸骨	2	百尺　銅魔神	2	なし	0
㊲	志摩	12	苔猿	4	猫又	2	土喰虫	3	弁慶　義経　琵琶法師	2
㊳	能登	16	死人蛾　毒蛙	3	骸骨武者　火炎骸骨	2	魔神　鉄魔神　銅魔神	8	なし	0

●諸国データ

No.	国名	年貢	猛獣・魔獣系	数	妖怪・悪霊系	数	神獣・邪神系	数	親王系	数
39	加賀	—	狼　巨大蛾　大鷲	5	牛鬼　斧骸骨	4	三首竜　土喰虫　毒むかで	3	義経	1
40	飛騨	18	火牛　死人蛾	3	火炎骸骨　一ツ目男　赤河童	10	土喰虫　鬼むかで	3	なし	0
41	尾張	12	赤虎　蛇変化	6	蛇女　斧骸骨	3	三首竜　毒むかで	2	弁慶　義経	2
42	三河	19	火牛　大鷲　灰色狼	7	地獄鬼　呪骸骨	1	大・毒・鬼むかで	5	弁慶　義経	2
43	佐渡	14	魂虎　苔猿　毒蛙	4	烏天狗　一ツ目男　赤河童	2	銀ノ竜　土喰虫	3	弁慶　義経	2
44	越中	15	大鷲　雪狼	3	牛鬼　呪骸骨　火炎骸骨	3	飛竜　大むかで　鉄魔神	6	なし	0
45	越後	—	氷牛　雪狼	10	斧骸骨	2	三首竜　毒むかで　魔神	2	弁慶　?	2
46	信濃	31	人喰い鳥　岩猿	2	白骨天狗	4	飛竜　鬼むかで	3	弁経　義経	3
47	遠江	22	火牛　死人蛾	3	呪骸骨　九尾ノ狐	4	灼熱竜　銅魔神	5	弁慶　義経	2
48	上野	23	火牛　死人蛾　蛇変化	3	呪骸骨	7	灼熱竜　鬼むかで	5	弁慶　義経	2
49	武蔵	25	火牛　人喰い鳥　蛇変化	3	鎧骸骨	5	白熱竜　鉄魔神	4	弁慶　義経	2
50	甲斐	32	火牛　蛇変化	2	白骨天狗　鎧骸骨　猫又	3	銀ノ竜　金ノ竜	5	弁慶　義経　?	2
51	駿河	23	大鷲	1	呪骸骨　斧骸骨	2	雷神　風神	2	弁慶　義経	4
52	伊豆	30	岩猿　大とんび　狼　苔猿	10	赤河童　白骨天狗	1	飛竜　鬼むかで	6	弁慶　義経	2
53	相模	42	火牛　人喰い鳥	3	白骨天狗　鎧骸骨	3	三首竜　飛竜　毒むかで	10	弁慶　義経	3
54	鎌倉	—	岩猿　人喰い鳥	7	なし	0	なし	0	弁慶　義経　琵琶法師　?	5

※モンスター名の下の数字は、出現する系列モンスターの総数

昭和63年10月7日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)　第4巻第18号(通巻65号)

源平討魔伝諸国之図

ゲームの舞台はボードの52ヵ国＋京都・鎌倉。壇ノ浦から鎌倉までの道は遠いのだ。今回、詳しいマップを紹介した国は赤字で示した12ヵ国。それぞれの国名のあとには掲載ページ数を示してあるぞ。これを参考に十分戦略を練ろう！



1 長門	P17	10 伯耆	P26	19 但馬	P29	28 京都	P30	37 志摩	P30	46 信濃	P31
2 周防	P18	11 備中	P27	20 播磨	〃	29 河内	〃	38 能登	〃	47 遠江	〃
3 豊前	P19	12 阿波	P28	21 摂津	〃	30 大和	〃	39 加賀	P31	48 上野	〃
4 豊後	P20	13 出雲	P29	22 和泉	〃	31 若狭	〃	40 飛騨	〃	49 武蔵	〃
5 石見	P21	14 讃岐	〃	23 紀伊	P30	32 近江	〃	41 尾張	〃	50 甲斐	〃
6 安芸	P22	15 因幡	〃	24 隠岐	〃	33 伊賀	〃	42 三河	〃	51 駿河	〃
7 伊予	P23	16 美作	〃	25 丹後	〃	34 越前	〃	43 佐渡	〃	52 伊豆	〃
8 土佐	P24	17 備前	〃	26 丹波	〃	35 美濃	〃	44 越中	〃	53 相模	〃
9 備後	P25	18 淡路	〃	27 山城	〃	36 伊勢	〃	45 越後	〃	54 鎌倉	〃